





**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INA 67"- SANTA ANA- 2022**

Concurso del crea y emprende

**PROYECTO**

"...................................................................
................................
.......................................................................
........................."

**Docente Asesor: MARIA CONDORI VARGAS**

I.E. INA 67 CM- 0236919

**Categoría "B" Producción**

**Año y sección:**

Integrantes

1. -
2. -
3. -
4. -
5. -

CYE
Concurso Nacional
Crea y Emprende



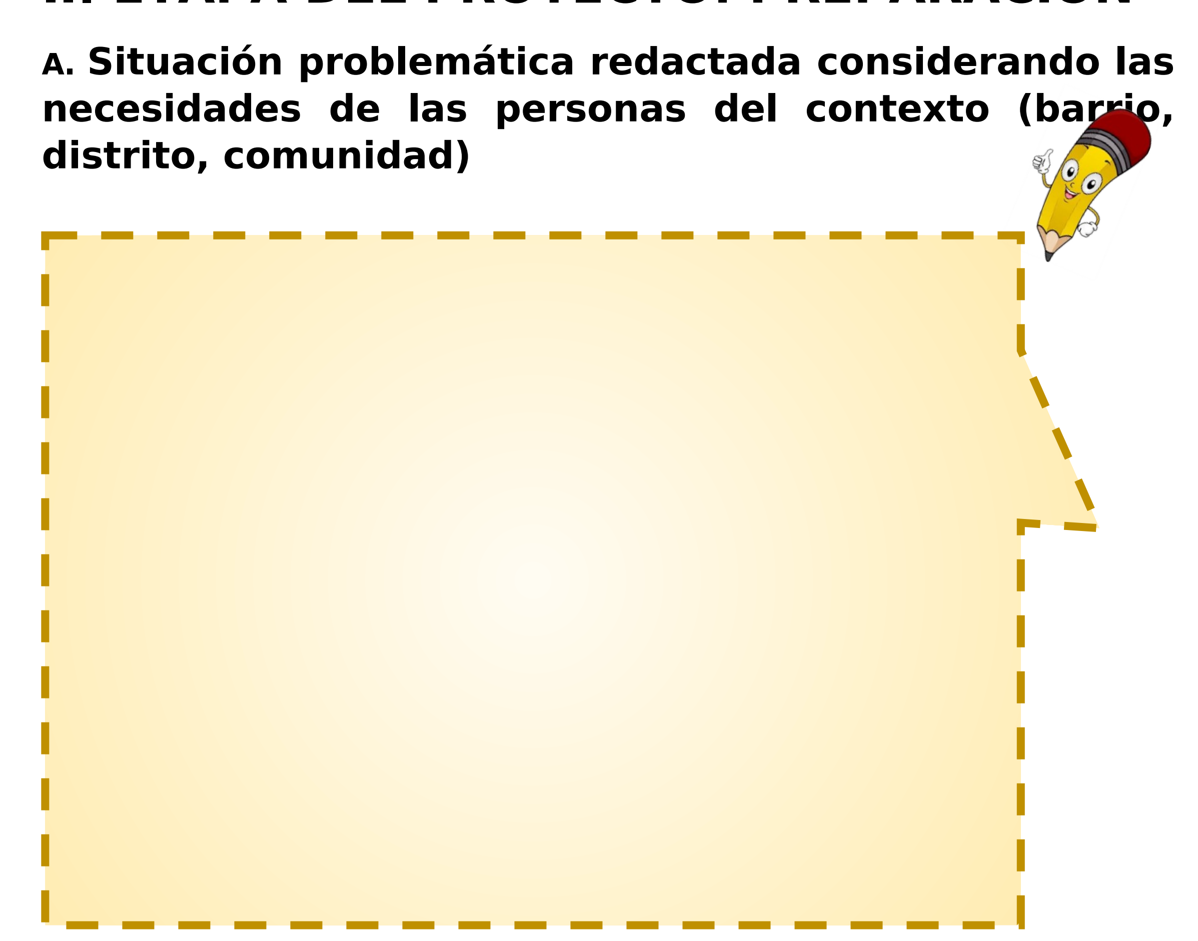




CYE
Concurso Nacional Crea y Emprende

# II. ETAPA DEL PROYECTO: PREPARACIÓN

**A. Situación problemática redactada considerando las necesidades de las personas del contexto (barrio, distrito, comunidad)**



**B Situación problemática redactada que permite articular aprendizajes STEAM (desde las Ciencias, Tecnología. Ingeniería, Arte y Matemática)**

| Situación problemática | STEAM | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Ciencias | Tecnología | Ingeniería | Arte | Matemáticas |
| | | | | | |

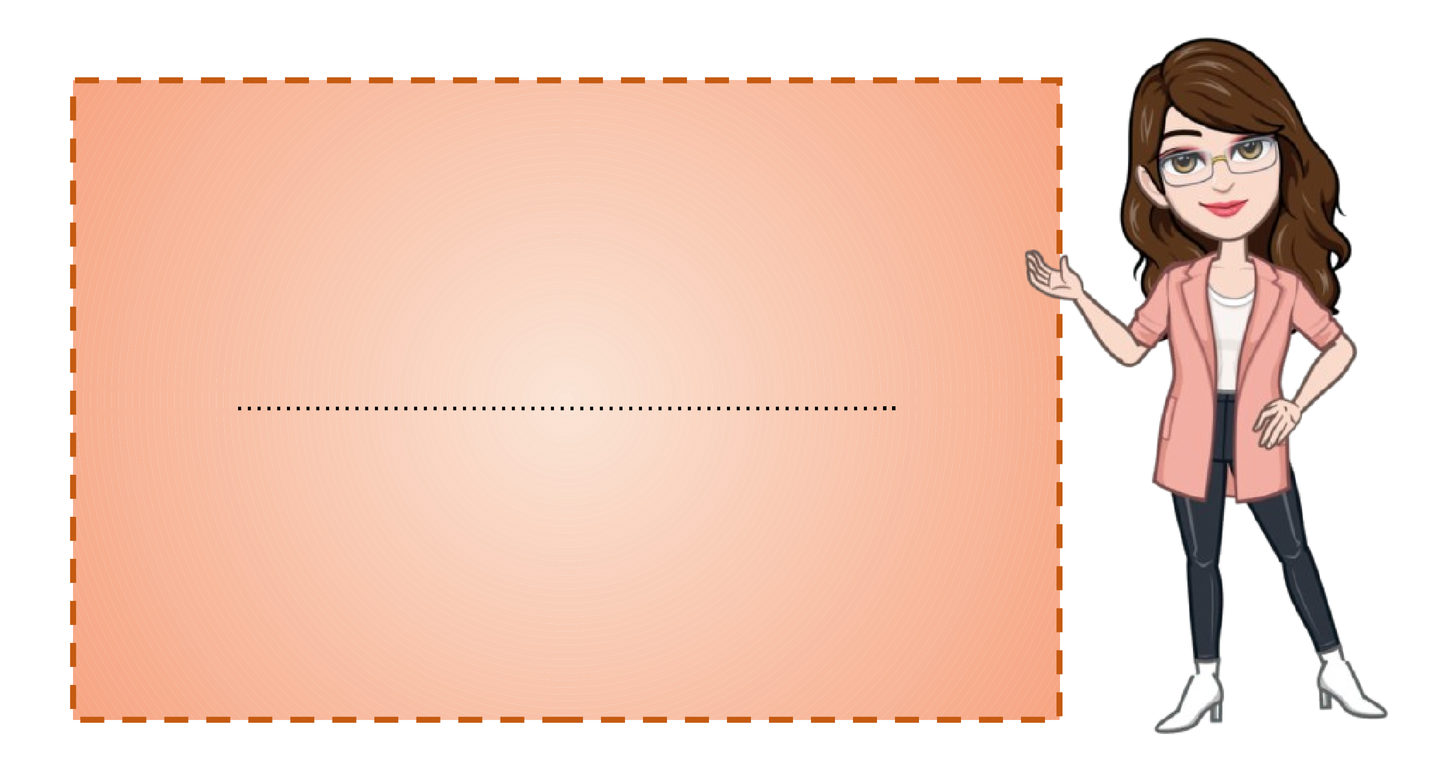









## C Reto planteado desafiante, pero alcanzable






¿Cómo podríamos

………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………








## Organización de equipos

Representación gráfica de los roles de cada integrante del equipo



- GERENTE
  - Gerente de marketing
  - Gerente de logística
  - Gerente de producción
  - Gerente de finanzas








## ii. Nombre del equipo redactado

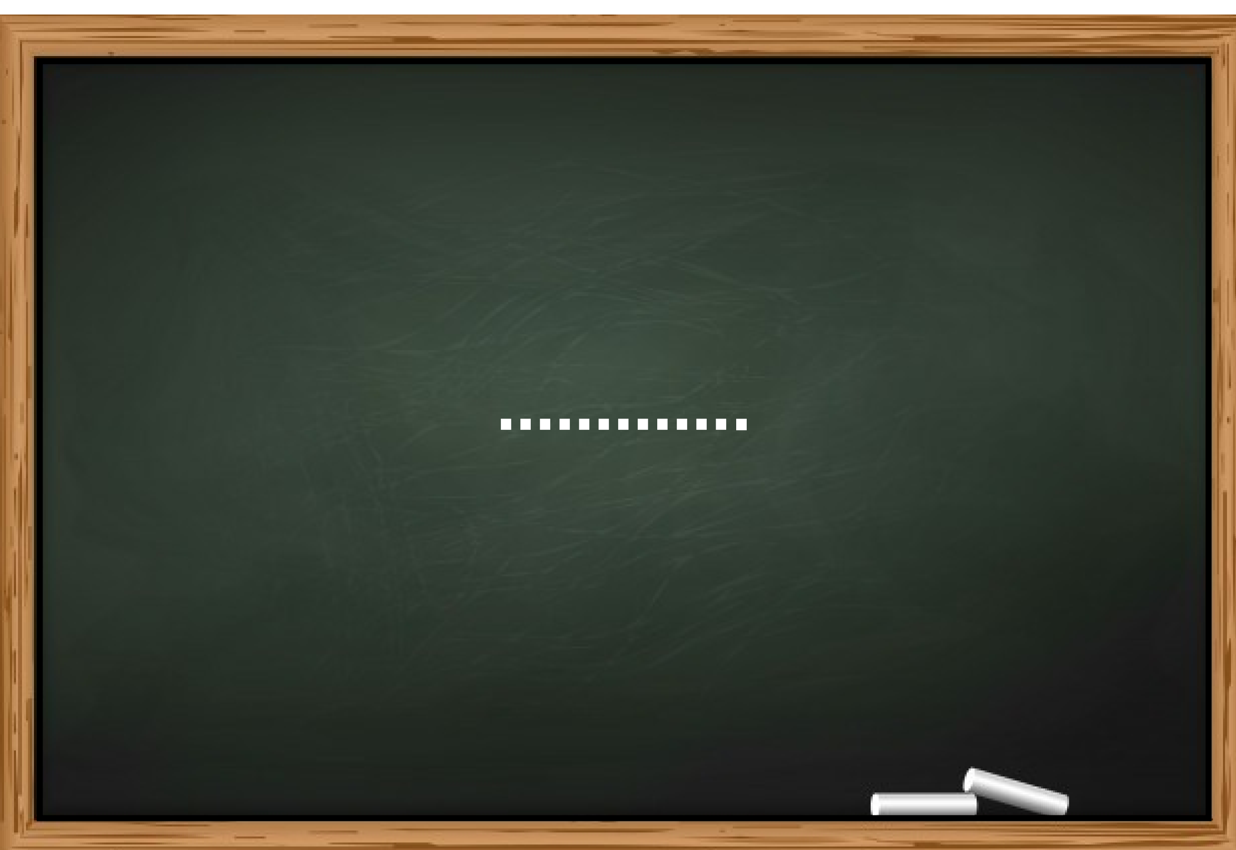
FOTO DEL EQUIPO Y SU NOMBRE







iii. **Mantra redactado**








**iv. Nombre de una emprendedora o emprendedor local y descripción, en 5 líneas máximo, de por qué se le escogió**

Nuestro Equipo se inspiró en ....................ya que ....................
.......................................................................
.......................................................................
.............................................................

.......................................................................
.......................................................................
.............................................................

.......................................................................
.......................................................................
.............................................................

.......................................................................
.......................................................................
.............................................................

.......................................................................

**v. Enlace de la canción que los representa alojado en un Drive**

| CANCIÓN DEL GRUPO | ENLACE DE YOUTUBE | ENLACE DE DRIVE DONDE ESTA ALOJADA |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

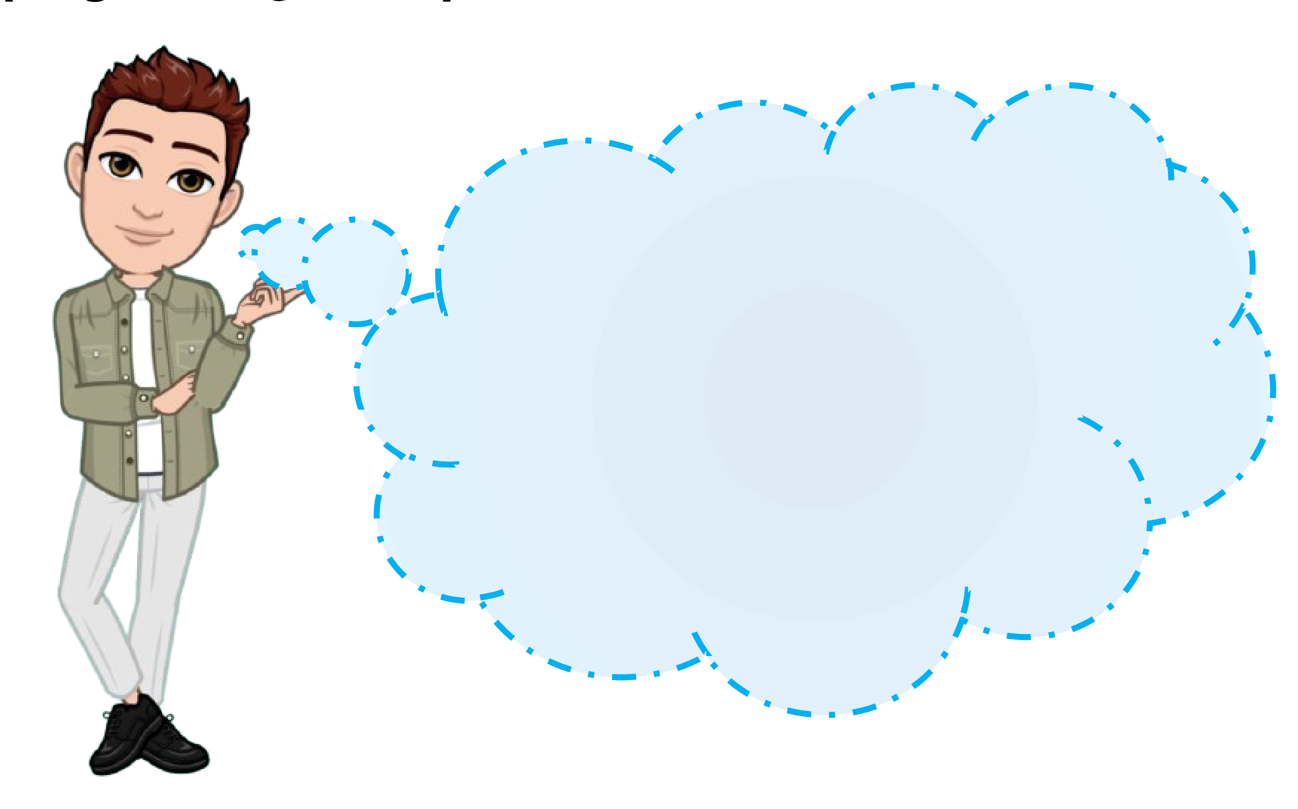




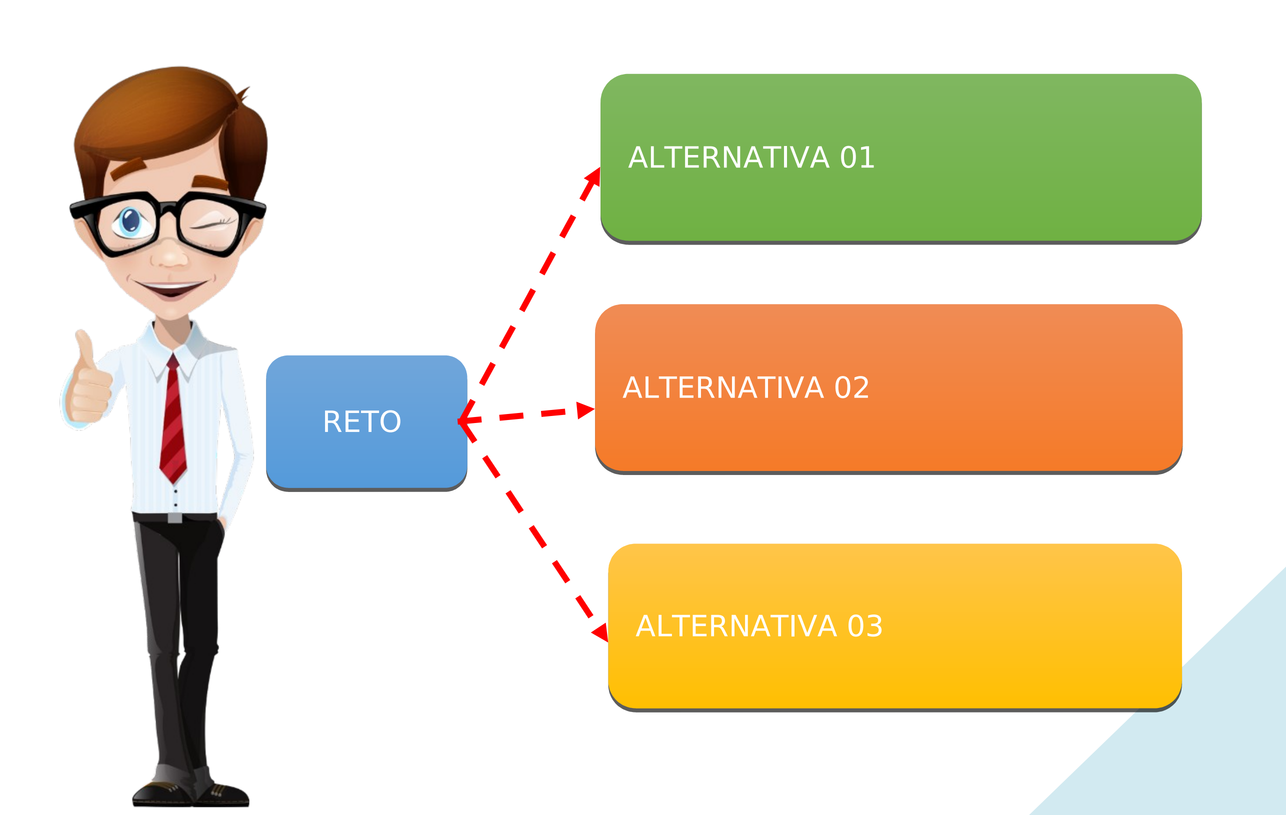



# III. ETAPA DEL PROYECTO: CREACION

**A.El reto o desafío planteado se inicia con la pregunta "¿Cómo podríamos nosotros…?"**



**B-El reto formulado da lugar a variadas alternativas de solución sin centrarse en una sola**



## C Cuadro con los aspectos que faltan conocer para realizar el proyecto

| Lo que no sabemos y quisiéramos conocer mas | Personas que por su labor nos pueden brindar información sobre lo que no sabemos o fuentes de internet |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## D Registro de las necesidades recogidas aplicando la técnica de la entrevista

| Lo que encontraron más interesante | Los recuerdos que cada quien tiene de la conversación durante la entrevista | ¿Cuál fue la historia más interesante y sorpresiva | ¿Qué es lo que más le importa a la persona entrevistada ? | ¿Qué es lo que lo motiva a continuar? | ¿Qué es lo que le frustra? | ¿Qué preguntas les gustaría explorar más después de la entrevista |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |








| Entrevistado | Entrevistador | Necesidades |
|---|---|---|
| | | |
| | | |

**e. Registro de las necesidades recogidas aplicando la técnica de la observación**

| observado | Observador | Necesidades |
|---|---|---|
| | | |
| | | |

**Fase definir**

A Organizador elaborado de fuentes secundarias sobre lo que “se quería conocer más”

| Temáticas de lo que queremos saber mas | Fuentes secundarias a revisar |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

B Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se pregunta, obtenidas por medio de la aplicación de alguna técnica del Design Thinking el nuevo reto o desafío.

| Necesidades | Patrones | Insigth |
|---|---|---|
| | | |

c. Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se observa, obtenidas por medio de la aplicación de alguna técnica

d. Problema definido con la técnica del Punto de Vista (POV)
e. Nuevo reto o desafío redactado como pregunta según el modelo "¿Cómo podríamos nosotros…?", que permita variadas alternativas de solución teniendo en cuenta la información obtenida en la fase Empatiza

**Definir el problema jugando**

En este juego hay tres palabras claves: USUARIA/O; NECESIDAD y REVELACIÓN O INSIGHT. La USUARIA o el USUARIO es la persona a quien entrevistamos.
Utilicemos verbos para redactar las "necesidades". Las revelaciones deben ser declaraciones concretas que permitan pensar en la solución. A continuación, tenemos el siguiente ejemplo:

| USUARIO | + | NECESIDAD | + | INSIGHT O REVELACIÓN |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

E **Nuevo reto** o desafío redactado como pregunta según el modelo "¿Cómo podríamos nosotros…?", que permita variadas alternativas de solución teniendo en cuenta la información obtenida en la fase Empatizar

**FASE IDEAR**







Descripción del procedimiento seguido de acuerdo a la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución

En que consiste ,en que situaciones utilizarla cómo funciona

Braistorming










IDEA 01 IDEA 02 IDEA 03

SCAMPER

| | | |
|---|---|---|
| S | Sustituir | ¿cómo sustituir |
| C | Combinar a | ¿Qué podemos combinar |
| A | Adaptar | ¿Qué podemos adaptar copiar |
| M | Magnificar | ¿Qué podemos magnificar |
| P | Poner otros usos | |
| E | Eliminar | |
| R | Reordenar | |








Alternativa de solución seleccionada obtenida por medio de la aplicación de alguna técnica de selección

| | IDEA 01 | IDEA 02 | IDEA 03 | IDEA 05 |
|---|---|---|---|---|
| ES VIABLE | | | | |
| ES DESEABLE LO que desean las personas | | | | |
| Es factible es técnicamente factible | | | | |
| | | | | |

**Fase Prototipar**

Representación gráfica de la idea seleccionada a nivel de boceto (si se trata de un producto) o a nivel de diagrama de flechas (si se trata de un servicio






Representación final del prototipo con materiales reciclados, plastilina, cartones u otros (si se trata de un producto) o con un diagrama de flechas (si se trata de un servicio

Representación mediante gráficos digitales (diseño digital o

## Fase Evaluar

a)Descripción del procedimiento de evaluación aplicado de acuerdo a la técnica de evaluación empleada, y fotografías del prototipo final con las mejoras realizadas en relación al prototipo inicial.

## Malla Receptora de la Información

| Cosas interesantes | Criticas constructivas |
| --- | --- |
| **Preguntas** | **Nuevas ideas** |


PERÚ
Ministerio de Educación

COLEGIO BANDERA
Quillabamba

CYE
Concurso Nacional Crea y Emprende

| | |
|---|---|
| | |

## LEAN CANVAS








**LIENZO LEAN CANVAS**

| PROBLEMA | SOLUCIÓN | PROPUESTA DE VALOR | VENTAJA COMPETITIVA | SEGMENTACIÓN DE VALOR |
|---|---|---|---|---|
| Alternativas existentes | MÉTRICAS CLAVE | | CANALES | Clientes |

| ESTRUCTURA DE COSTOS | FUENTES DE INGRESO |
|---|---|
| | |